

1-UP STUDIO

2020

CORPORATE PROFILE



1-UP STUDIO は 任天堂100%出資 のゲーム制作会社です

開発協力タイトル



©2013 Nintendo



©2013 Nintendo



©2014 Nintendo



©2015 Nintendo



©2017 Nintendo



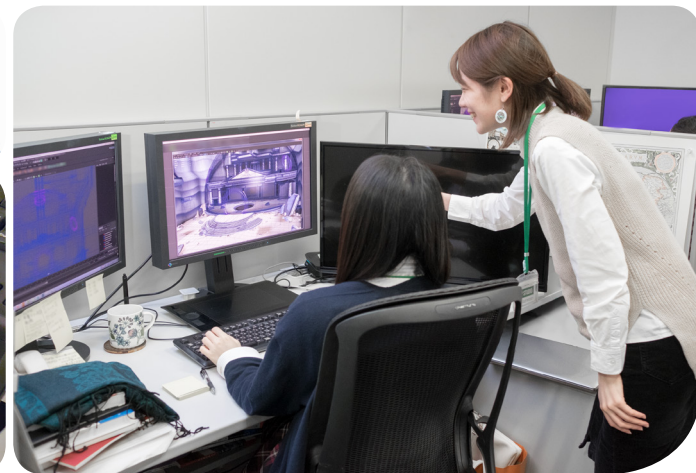
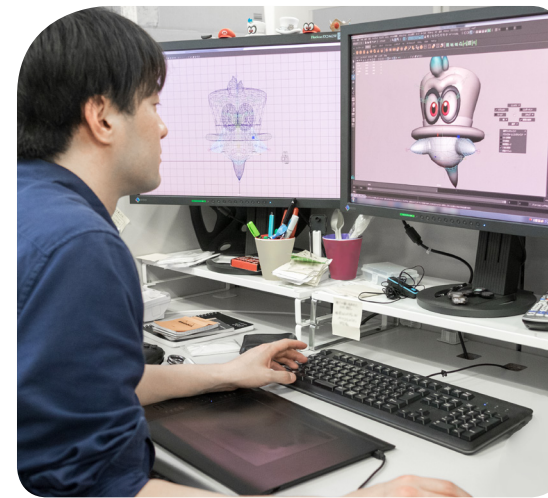
©2014-2019 Nintendo

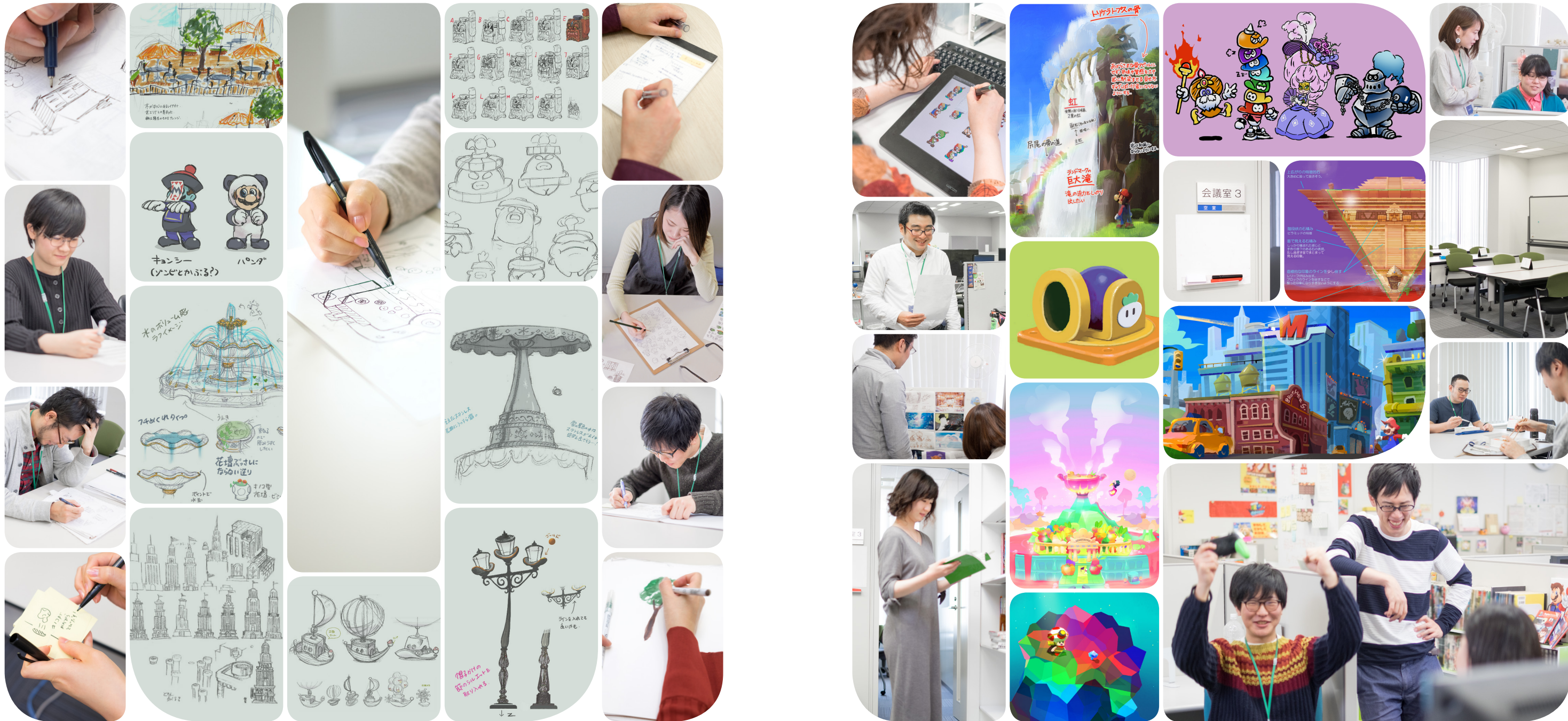


©2019 Nintendo

- 2011 11 「スーパーマリオ 3D ランド」(開発協力) 発売 ニンテンドー 3DS™ | 任天堂
- 2013 7 「うごくメモ帳 3D」(開発協力) 配信開始 ニンテンドー 3DS™ | 任天堂
- 2013 11 「スーパーマリオ 3D ワールド」(開発協力) 発売 Wii U™ | 任天堂
- 2014 11 「進め! キノピオ隊長」(開発協力) 発売 Wii U™ | 任天堂
- 2015 10 「ゼルダの伝説 トライフォース 3 銃士」(開発協力) 発売 ニンテンドー 3DS™ | 任天堂
- 2017 10 「スーパーマリオ オデッセイ」(開発協力) 発売 Nintendo Switch™ | 任天堂
- 2018 7 「進め! キノピオ隊長」(開発協力) 発売 Nintendo Switch™ / ニンテンドー 3DS™ | 任天堂
- 2019 10 「リングフィット アドベンチャー」(開発協力) 発売 Nintendo Switch™ | 任天堂

Nintendo Switch、ニンテンドー 3DS、Wii U は任天堂の商標です。





1-UP STUDIO 仕事紹介

1-UP STUDIO 職種紹介

キャラクターデザイナー

生き物から機械まで ゲームのキャラクターを作る

キャラクターやオブジェクトをデザインし、3D モデルやアニメーションを制作する仕事です。見た目と遊びの手ごたえを決める重要な役割を担います。



1-UP STUDIO が任天堂に開発協力した業務をご紹介します。



生きていると思わせる その瞬間を作り出す

ゲーム中で動き回るキャラクター、そして遊びに欠かせない数々のギミックオブジェクト。動くもののほとんどはキャラクターデザイナーが制作を担当します。キャラクターやオブジェクトを構成する「形」や「動き」の要素は、遊びやすさに直結するため、多くの人に伝わりやすいデザインやアニメーションを丁寧に検証しながら制作します。キャラクターが持つ魅力をアニメーションで表現したり、より遊びやすくするための挙動の調整など、プレイヤーが触れて遊ぶ手ごたえを総合的にデザインできることが、キャラクターデザイナーの魅力です。

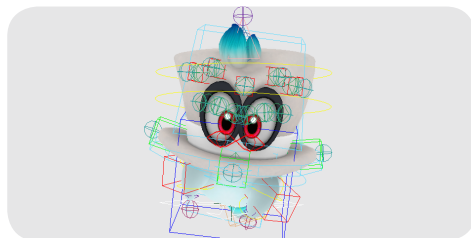
主な業務

3D モデリング、デザインスケッチ、コンセプトアート、アニメーション、仕様の作成、遊びの提案、ゲームの試作

3Dアニメーター

性格や感情を表現して キャラクターに命を吹き込む

3Dモデルにアニメーションをつける仕事です。動きによる遊びの手ごたえや、キャラクターの持つ魅力を引き出す役割を担います。



1-UP STUDIO が任天堂に開発協力した業務をご紹介します。



魅せたい動きと快適な操作のバランスを探る

ゲーム内で動き回るプレイヤーやボス、生き物以外のオブジェクトなど、ゲームを彩る動きを、より専門的にアニメーション制作を担当するのが 3D アニメーターです。
キャラクターの性格をアニメーションで表現するために想像力を膨らませ、ときにはアニメーター自ら身体を動かして演技をします。動きに沿った魅力的なアニメーションのアイデアと快適な操作感との両立を目指し、何度も調整を重ねることでユーザーが楽しくゲームを遊べるように命を吹き込みます。
キャラクターの内面をデザインできることが 3D アニメーターの仕事の醍醐味です。

主な業務

キャラクターアニメーション、ゲーム内のデモシーン、遊びの提案、ゲームの試作

地形デザイナー

広がる大地から小さな部屋まで ゲームの世界観を作る

キャラクターが活躍する舞台をデザインして、3Dモデルを制作する仕事です。背景はゲーム画面の印象を左右する大切な要素となります。



1-UP STUDIO が任天堂に開発協力した業務をご紹介します。



舞台を構成する全ての要素を作り上げる

森や砂漠といった大自然、文明的な都市、生活感のある部屋の中など、さまざまなシチュエーションの背景を制作します。デザインのテイストは、リアルやデフォルメ、抽象的なものまで幅広く表現することがあります。
舞台を構成する一つ一つの要素をデザインし、3Dモデルを作成します。例えば道端の小石のように小さな物であっても、配置・形状・質感など丁寧に考えて作り込みます。また、ゲーム内でプレイヤーが正しい方向へ進むような導線作りもデザインを通じて行います。このようにステージに関わる全ての要素を手掛けることができるのが、地形デザイナーの魅力です。

主な業務

3Dモデリング、デザインスケッチ、コンセプトアート、遊びの提案、ゲームの試作

プランナー

(レベルデザイナー)

夢中になって遊んでもらえる コースをつくり上げる

「遊び」を形作るため、アイデアの限りを尽くしてコースを設計する仕事です。コース作りの最初から最後まで関わっていきます。



1-UP STUDIO が任天堂に開発協力した業務をご紹介します。

面白さを追求してコースの調整を重ねる

レベルデザイン(コース作り)が主な仕事です。「遊び」を最優先に、構成に必要なアイデアを練って、簡単な 3D モデルで地形を作成し、オブジェクト(ギミックや敵・アイテムなど)を配置してコースを作ります。構成要素すべてに関係する仕事なので、プランナーを中心にオブジェクトを作っていくこともあります。試作したコースは、何度もテストプレイを繰り返し、調整を重ねます。面白さを磨き抜いた試作を土台に、さまざまな職種の力が集まって、コースは完成していきます。この全行程に関わるのがプランナーの仕事の醍醐味です。

主な業務

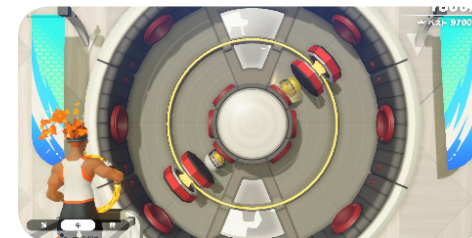
コース制作、難易度調整、オブジェクトの仕様、遊びの提案、ゲームの試作



プログラマー

プレイヤーの満足を追求しながら ゲームの基盤を組み立てる

さまざまなデータを元に、ゲームを組み上げる仕事です。プログラムの出来栄が、ゲームの面白さに大きく影響します。



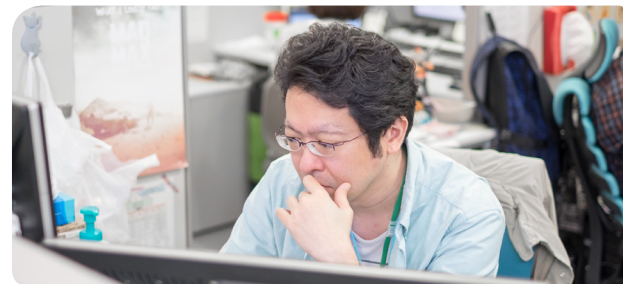
1-UP STUDIO が任天堂に開発協力した業務をご紹介します。

誰もが楽しく遊べるゲーム作りを目指して

遊びのアイデア、デザインされたCG・効果音などをプログラムで実現していく仕事です。プレイヤーに楽しく遊んでもらうため、思い描くように敵を倒せることや、難しい障害でも気持ち良くクリアできることに強くこだわり、とことん考えることを大切にしています。また、デザイナーの作業環境をサポートするためのツール制作を行うこともあります。さまざまな視点からの意見と向き合い、柔軟にコミュニケーションをとりながら、アイデアをゲームとして実現していけるのがプログラマーの魅力です。

主な業務

ゲームプログラム、開発サポートのツール制作、遊びの提案、ゲームの試作



新人研修

ゲーム制作を知る

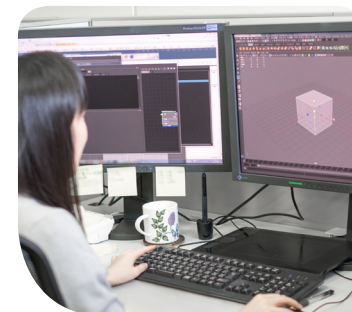
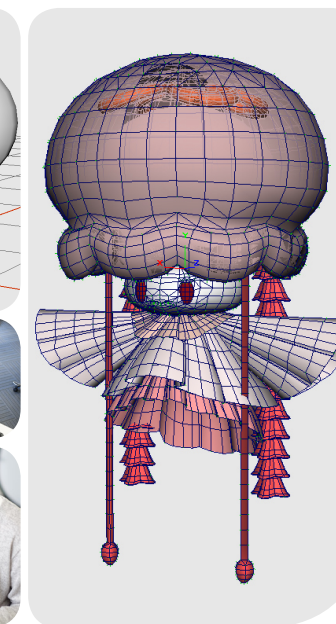
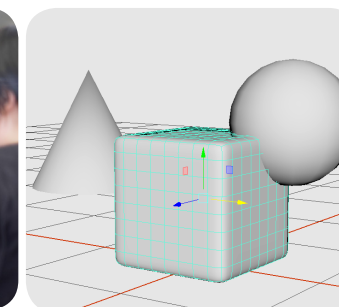
およそ6か月をかけて ゲーム制作の基本を学びます

当社では人材育成に力を入れており、開発に必要な技術を習得するための丁寧な研修プランを用意しています。入社して初めて 3D 技術に触れる人でも、研修終了後にはプロジェクトに合流できるまでになります。

4月 5月 6月 7月 8月 9月 10月

入社	社会人研修	ツール基本研修	ゲーム開発研修	コース設計研修	研修発表会	プロジェクト合流
----	-------	---------	---------	---------	-------	----------

- 主な内容
- 社会人研修 … 電話応対などのビジネスマナー
 - ツール基本研修 … 開発に必要なツールの習得
 - ゲーム開発研修 … 実務の流れを追う実践的な研修
 - コース設計研修 … 3D ゲームのコースを作成
 - 研修発表会 … 研修の成果を発表

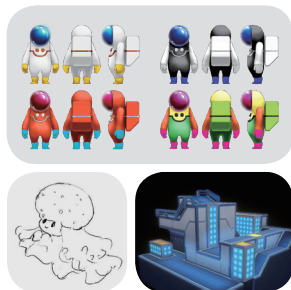


■ 各職種の研修内容



■ デザイナーの研修

CG ツールの操作を学び、キャラクターと地形のスケッチや 3D モデルを制作します。シンプルな形状を作ることから始め、徐々に複雑な形状に取り組みます。ゲームのさまざまな制限の中でデザインをどのようにまとめるか試行錯誤し、実務での考え方を学びます。コース制作ではプランナーの視点を体験し、遊びと見た目の整合性を考え、実践的なデザイン力を身につけていきます。



■ プランナーの研修

コース作りを中心に、プランナーに必要なツールやノウハウを習得していきます。企画のアイデア出しはもちろん、モニタープレイで遊んだゲームの要素を整理するなど、実践的な内容になっています。また、デザイナーと一緒に 3D 技術を学び、コース作りに活かします。コース作りでは、一本道型や箱庭型など、さまざまな形式のレベルデザインを経験していきます。



■ プログラマーの研修

3D グラフィックスプログラミングの基礎を学び、モデルやアニメーションを実装するところまで行います。それを応用した簡単なゲームを作ることで、ゲーム作りの流れを学びます。また、実務においては、トラブルシューティングやツール開発などのサポートも行います。そのため、他セクションの使う CG ツールやレベルデザインツールの使い方も学びます。



■ 研修を受けた新人の声



2018 年度入社 デザイナー

実践的な研修で、力をつけられる。

入社時はゲーム制作に関する知識はおろか、3DCG に関しては全く触ったことがない状態でしたが、約半年間の研修で基礎から丁寧に教えてもらいました。技術的なことはもちろん、ゲームならではのデザインの考え方や、どうやって 1 つのゲームが作られていくのかをじっくり身につけることができました。最初はわからなかったことも、先輩方の指導のおかげで少しずつ解決できるようになって、成長を実感できた時が嬉しかったです。



2018 年度入社 プランナー（レベルデザイナー）

作ったコースを遊んでもらって感動。

自分で作成した図案を元に実際にコースを作り、さまざまな要素を吟味しながらブラッシュアップしました。その過程で先輩方に遊んでもらい、アドバイスをもらったり、もっと良くするにはどうしたらいいのか話し合ったりしました。面白いアイデアが出た時は、本当にわくわくしました。私は美大出身でゲーム制作の経験がありませんでしたが、とても丁寧な指導を受け、安心して研修に取り組むことができました。



2019 年度入社 プログラマー

よりよいプログラムを書くため。

研修では 3D グラフィックスの基礎部分を、ライブラリ等を使用せずに実装する課題があり、「他のプログラマーが見ても一目で何をしているかが伝わるコード」を書く訓練になりました。研修期間が長く設けられているので、課題 1 つ 1 つをしっかりと理解できるようになるまで取り組むことができました。プログラムは、たったひとつのミスでもバグを引き起こしてしまう可能性があるため、研修の最中も緊張感がありましたが、その分自身の成長を実感することができました。

一步一步着実に成果を積み上げて 1-UP

この度は、1-UP スタジオ株式会社の会社案内をお手に取っていただき、ありがとうございます。

当社は任天堂内部の開発部署に協力する形で、高い品質の商品開発を行っている技術者集団という特徴をもっています。また、もう一つの特徴として充実した新人研修プランを挙げることができます。最先端のゲーム開発に求められる人材を育成し、成果を出すのは簡単なことではありません。当社では、これに応えることができるよう、新人研修プランを数年かけて構築してきました。

新入社員は研修を通じて、技術習得に留まらず品質の高い成果物を生み出すための心構えや意識を学ぶことができます。詰め込み型ではなくそれぞれのペースに合わせて着実に成長できるように設計していますので、ご安心下さい。

若い人が持つ感性は会社にとって大切な財産です。ご縁があって入社していただく方には、是非とも新しい風を吹き込んで欲しいと思っています。

代表取締役社長
門井 元



Q&A

Q 任天堂株式会社の子会社としての魅力は何でしょうか？

A. 世界的に有名なタイトルのゲームソフト開発に関われることや、安定した経営基盤・制作環境のもとで落ち着いて働けることが挙げられます。また、アイデアを出し合って共同で開発を進めることが多いため、責任ある業務に対してやりがいを感じることができます。

Q 採用予定人数と実績を教えてください。

A. 2021 年卒は 5 ～ 10 名の予定です。1-UP スタジオ株式会社として最初の新卒者を迎えた 2014 年以降で 19 名を採用し、未だ離職者は 0 人です。

Q 残業は多いですか？

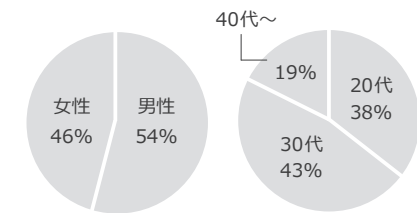
A. 主にゲームソフト発売前は繁忙期となりますが、リーダーが業務の進捗を管理し健康面にも配慮しています。徹夜での業務は認めていません。平常時は残業時間数が月 15 時間程度の社員が多く、プライベートも大切にしています。

Q 休暇取得や働き方の自由度について教えてください。

A. 2018 年度の有給休暇取得率は 92% と高く(※)、特にプロジェクト終了時には長めに休めるよう調整しています。また、フレックスタイム制度を活用して、個人の予定に合わせた就業時間の調整ができます。※厚労省発表の全国平均は 51%

社員の状況

2019 年 12 月現在



デザイナー	39 名
プランナー	4 名
プログラマー	5 名
サウンド	1 名
総務	3 名

採用実績<五十音順>

金沢美術工芸大、京都市立芸術大、桑沢デザイン研究所、女子美術大、多摩美術大、東京藝術大、名古屋芸術大、日本工学院八王子専門、HAL 東京、武蔵野美術大ほか

その他の
Q&A はこちら



募集要項

(2021 年 4 月入社)

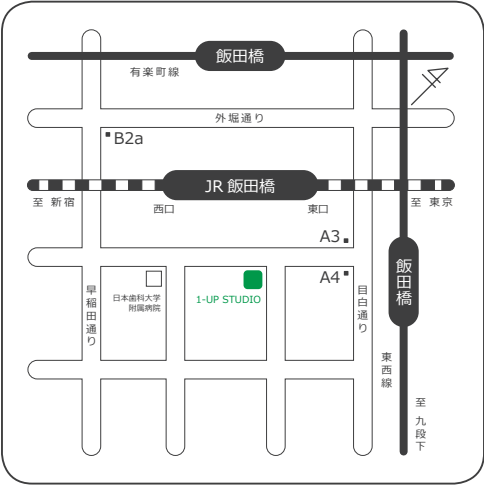
募 集 職 種	■ デザイナー ■ プランナー（レベルデザイナー） ■ プログラマー
募 集 対 象	2021 年 3 月末までに卒業見込みの方
雇 用 形 態	正社員（2 カ月間の試用期間あり）
就 業 場 所	本社（東京都千代田区）
初 任 給	短大・専門卒 225,711 円（月 45 時間までの固定残業代 58,711 円を含む） 大 学 卒 227,063 円（月 45 時間までの固定残業代 59,063 円を含む） 大 学 院 卒 232,469 円（月 45 時間までの固定残業代 60,469 円を含む）
賞与・昇給	賞与 一 年 2 回（※当社規定による） 昇給 一 年 1 回
諸 手 当	通勤手当、残業手当（45 時間超）
勤 務 時 間	フレックスタイム制（コアタイム 9:30 ～ 16:30） 休憩 1 時間 標準となる 1 日の労働時間 8 時間
休日・休暇	年間 127 日（2019 年度） 休日 一 完全週休 2 日制（毎週土・日曜）、祝日 休暇 一 年次有給休暇、特別休暇、夏季休暇、年末年始休暇
福 利 厚 生	各種社会保険、慶弔見舞金、育児・介護休暇、繁忙期の夜食補助、 インフルエンザ予防接種費用補助、出張歯科検診、ベネフィット・ワン加入
応 募 方 法	当社ホームページの採用ページに記載された内容をご確認のうえ、 応募フォームよりご応募ください。 （採用予定数に達した場合、締め切らせていただきます。）

<https://1-up-studio.jp>



会社概要

社 名	1-UPスタジオ株式会社 1-UP STUDIO Inc.（ワンアップスタジオ株式会社）
所 在 地	東京都千代田区富士見 2-7-2 飯田橋プラークスステージビルディング 17 階 1704 号室 TEL 03-3288-2261（代表）
設 立	2000 年 6 月（2013 年 2 月に株式会社ブラウニー・ブラウンより社名変更）
資 本 金	9,000 万円（任天堂株式会社 100%出資）
役 員	代表取締役社長 門井 元 取締役 小泉歆晃（任天堂株式会社） 取締役 西田 勝（任天堂株式会社） 監査役 山口 太（任天堂株式会社）



JR 飯田橋駅 | 東口・西口より徒歩 2 分
東京メトロ飯田橋駅 | A3・A4・B2a 出口より徒歩 2 分

※ 2020 年の夏以降に、東京都千代田区神田錦町 2 丁目に移転予定です。



1-UP STUDIO Inc.

<https://1-up-studio.jp>

